

GOLE

Revista de rol del club **AURYN**

Bimestral
Año II
EneFeb87

nº3



PVP 200 Pts

• M.E.R.P.

• El Libro
Maldito.

MERP

**CALL of
CTHULHU**

BUSHIDO

ICE DREAM
THE ROLE-PLAYING GAME

**Advanced
Dungeons & Dragons**

PARANOIA
PARANOID

Teenage Mutant Ninja
TURTLES
& Other Strangeness



TRAVELLER
The Game of the Far Future

Estos son
algunos de
los RPGs que
están ya disponibles
en JOCS & GAMES.

Junto con ellos, podrás
encontrar la mayor selección de
juegos de tablero incluyendo Wargames, juegos
Diplomáticos, de Fantasía y Ciencia-Ficción, etc.

JOCS & GAMES importa directamente las marcas:

GAMES WORKSHOP

I.C.E.

GAME DESIGNERS' WORKSHOP

AVALON HILL

FGU

VICTORY GAMES

STEVE JACKSON GAMES

SPI/TSR

SLEUTH PUBS.

PALLADIUM BOOKS

PACESETTER

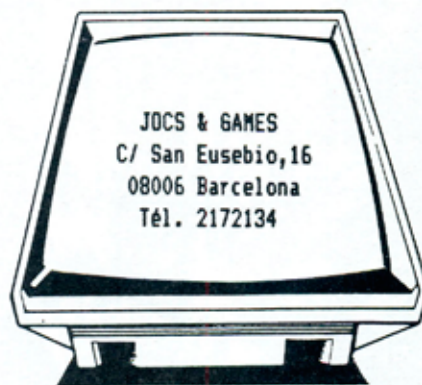
....

y se importan novedades cada mes. Además podrás
encontrar miniaturas Citadel y Denizen, así como
las principales revistas del hobby: White Dwarf
Adventurer, The General, Strategy & Tactics,...

VENTA DIRECTA O POR CORREO

Distribuidor en España de

Adventurer
THE SUPERIOR FANTASY & SCIENCE FICTION GAMES MAGAZINE



JOCS & GAMES
C/ San Eusebio, 16
08006 Barcelona
Tél. 2172134

1987: EL AÑO DEL TROLL

Lo hemos conseguido. Con este número tres de TROLL en vuestras manos, y pese al lógico retraso que ha sufrido la salida de este ejemplar (por causas navideñas de lo más evidente), hemos mantenido nuestros objetivos.

El equipo de redacción de esta revista se planteó el editar cada dos meses un ejemplar y no solo parece que lo estamos consiguiendo, sino que incluso hemos podido permitarnos el sacar un número "Especial Jornadas" que tras tocó (todo hay que decirlo) nuestro calendario editorial. La dura prueba mensual finaliza con este número (al menos así esperamos todos) y vamos a poder recuperar la normalidad de nuestro TROLL bimestral; aunque existen rumores de que algún miembro de la redacción tiene proyectos preparados, para desespero del resto del equipo. Este número de Enero-Febrero 1987, cuenta con algunas nuevas colaboraciones que esperamos no sean las últimas y marquen definitivamente la pauta de colaboración entre todos los clubs del estado.

Concretamente nuestra sección de Informe, módulo y extensión corren a cargo de Joan Parés y Josep Solé del club Alpha.

Esto confirma lo que todos nosotros deseamos para este nuevo año: El 87 va a ser el año del Rol. Feliz año nuevo, salud, dinero y ...¡suerte!

TROLL Nº3 -BIMESTRAL-
ENERO-FEBRERO 1986. AÑO II
Razón Social:

CLUB DE ROL AURYN
P9 Urrutia 133-135, 6ºD
08031 BARCELONA.

Redactor Jefe: Luis D'Estreés. Secretario de Redacción: Endika Garmendia. Comité de Redacción:

Miguel Angel Díaz, Gustavo Castañer, Ricard Ibañez y Montse Lombarte. Maquetación y montaje: Montse Lombarte. Ilustraciones:

Endika Garmendia, Miguel Angel Díaz, Luis D'Estreés. Colaboradores: Ernesto Urdi, Alejandro Sierra, Josep Solé, Joan Parés y Jocs & Games.

Depósito Legal:

B-37111-85

© CLUB DE ROL AURYN.

Sumario

EDITORIAL	3
NOTICIAS	4
NOVEDADES	6
<u>INFORME</u>	
M.E.R.P.	9
<u>ROLDENADOR</u>	
Creación de Taberna	12
<u>CONCURSO</u>	
El Gusto es mío	14
<u>FANTASIA</u>	
El Manuscrito	16
<u>EXTENSION</u>	
El perfil psicológico	19
<u>OPINION</u>	
Las Jornadas	22
<u>MODULO</u>	
MERP: El valle de Kubail	24

También comunicamos a nuestros socios que el Reglamento Interno del club saldrá a la luz a mediados de Febrero, así que cualquier sugerencia al respecto debe entregarse a Toni Abollado en los próximos días.

Antes de acabar deseamos desde aquí, y en nombre del equipo de redacción y todo el club, la pronta recuperación de nuestro socio accidentado Javier Alarcón. Animo y que te mejores pronto.

CLUB ALPHA

Para Enero tienen planeado iniciar campañas de After Math, Cthulhu, MERP y Traveller principalmente.

Destaca el comienzo de una liga de "Football" americano con varios "equipos". La rivalidad que este sistema provocará en los equipos, puede producir partidos inolvidables.

ARES: Se comienza a organizar el juego por correo, preveyendo campañas de Rolemaster (para 8 ó 9 jugadores), Traveller (para unos 7 jugadores) y Cthulhu (para unos 5 jugadores). Prometen poner calendario de inicio de las campañas.

También planean comenzar multiplayers variados para 6 ó 7 jugadores.

Al margen de lo dicho, se seguirán jugando partidas y macro campañas de wargames.

CLUB DE M&S

Como se anunció en el TROLL nº 1, se está jugando una macro campaña de AD &D en el escenario de Lankmar. Se juega individualmente y semana a semana, notificando por correo los movimientos a los árbitros.

En este momento están jugando el 4º turno lo que les permite presentar esta pequeña estadística:

25 Jugadores y 3 Masters.

Asaltos: 1

Asesinatos: 2

Desahucios: 0

Prisioneros: 1

Estafas: 1

Combates "heroicos" Victoriosos: 6

Combates "heroicos" Fracados: 6

Nafragios: 1

Robos: 0

Secuestros: 1

Sustos terribles: 2

Bajas: 0

Desde aquí deseamos suerte a los aguerridos jugadores.

También se está acabando otra campaña de Dragonlance, después de otro año y medio de juego. Aparte se pueden citar campañas de AD &D (Slave Lords), Star Trek, Twiling 2000 (donde los personajes intentarán sobrevivir ya en Nueva York) y Call of Cthulhu principalmente.

Siguen con la idea de hacer cursillos de wargame para jugadores de cualquier "nivel", explicando y analizando los juegos que van apareciendo en el mercado.

Todo esto entre diversas partidas de wargame, temáticos y Rol.

6, 7, 8 de Diciembre de 1986 en Barcelona (Sala de Actos de las Cotxeres de Sants) JORNADAS DE JUEGOS DE ESTRATEGIA, SIMULACION Y ROL JESYR-86-.

Noticias breves y anécdotas curiosas:

*El primer día, la organización y los invitados, que fueros demasiado puntuales, montan la totalidad de los stands, vitrinas y plafones de las jornadas. A la hora

CLUB AURYN

Se están jugando campañas de Les Trois Mousquetaires (El hombre de la Mascara de Oro), Malefices, MERP (con batalla campal y sitio incluidos, con las reglas de Warhammer), Car Wars y Cthulhu (Las Sombras de Yog Sothoth) principalmente.

Como se dijo en TROLL nº 1, comenzará la macro partida de Machiavelli a nivel de club y se espera echarle el guante a "Civilización" próximamente.

Se prepara la presencia de nuestro club (que ha sido invitado) en la Muestra Juvenil que tendrá lugar en la Plaza Soler desde el día 14 al 18 de Enero, y esperamos poder difundir el juego de Rol entre los asistentes al evento.

de la inauguración, la sala estaba vacía, pero al final de la mañana los "equipos de montaje" que forman los diversos clubs de Barcelona y otras ciudades fraguaban amistosas relaciones (ya se sabe que el sudor une...).

*Las Ponencias. Hubo de todo, bueno y malo. Sin duda la que mejor crítica y acogida tuvo fué la de Carlos Frías, presidente del club Thor de Alicante, el cual nos habló de sus experiencias en la aplicación de juegos temáticos para la explicación de la asignatura de la que es profesor: Geografía e Historia.

*Asistentes: Varios clubs del estado asistieron a las jornadas. Aunque faltaron bastantes (que esperamos acudan a la cita del próximo JESYR), estuvieron presentes entre otros Dragón de Madrid, Dreadnought y Compañía Blanca de Valencia, Hobbit de Murcia, Acies de Zaragoza, etc...

*El concurso de figuras pintadas, realizado con prisas, escasa antelación e información ha sido bastante decepcionante. Pocas fueron las figuras presentadas en cada categoría.

Demasiada vitrina para tan poca figura.

*La entrega de premios que tuvo lugar en la discoteca Performance tampoco fué muy brillante. La falta de preparación también afectó a la ubicación de la entrega de premios. Muchos de los presentes ignoraban el acontecimiento, desconocían la existencia de estos juegos y aún más la de las figuras, que por cierto no estuvieron presentes en el acto. Un poco más de "intimidad" en el acto hubiese sido más deseable.

*Stands: Las prisas de última hora limitaron los stands sólo a los de Barcelona: Maquetismo y Simulación Alpha y Aurn. Cada stand tuvo su encanto y fueron apreciados por todos los invitados. Esperamos que en la próxima cita con JESYR, florezcan los stands representativos de todos los clubs del estado. Variedad y alegría sobre todo.

*Las revistas: Estuvieron presentes:

-Lider, la revista de los juegos de simulación, mostró a todos los asistentes todas sus publicaciones, así como dos revistas especiales dedicadas a Squad Leader y El Rol respectivamente, confirmando su importancia en la lista de publicaciones especializadas en esta temática.

-El todavía jovencito Troll, presentó en las Jornadas su especial JESYR-86, su segundo ejemplar, intentando mejorar la calidad de su anterior revista.

*La cena de despedida "Chez Arlette" satisfizo a todos, pero también en este caso las prisas y cambios de última hora alteraron los planes iniciales y no permitieron una mejor selección para dicho acontecimiento.

*Las partidas: El mayor éxito de las Jornadas reside sin lugar a dudas en las partidas que se desarrollaron durante esos tres días. Aunque hubieron unos problemas

de espacio notables (fueron muchos los jugadores y las partidas y pocas las mesas), lo importante fué la participación que superó ampliamente los primeros pronósticos.

*El ambiente. Favorable y entusiasta por parte de todos los asistentes. Todos coincidieron en afirmar que era necesario realizar más jornadas de este tipo.

*Los objetivos que se preveían en un principio quedaron, en opinión de muchos, en proyectos y borradores sin definir. La participación fué activa pero a menudo desordenada, sin llegar a conclusiones, ni decisiones prácticas.



NOVEDADES

REVISTAS DE ROL

CASUS BELLI nº 35
Diciembre/Enero 1987 25F.
Periodicidad: Bimestral.

"Primer Magazine de los juegos de simulación". El subtítulo de esta revista, dirigida por Didier Guiseric asistido por Jean Balczesak y Pierre Rosenthal, corresponde efectivamente a la primera revista de este tipo que se editó en Francia.

En sus inicios Casus Belli tenía un amplio contenido dedicado a Wargame, pero la revista ha sabido evolucionar paralelamente con los juegos de Rol y actualmente un 70-80% de la revista trata estas temáticas. En su nº 25, un interesante artículo describe con todo detalle una ciudad santa en donde el Master podrá desarrollar fascinantes cam

pañías de Rol medieval. Dos módulos: AD&D para nivel 5-7 y Paranoia.

También contiene artículos muy atractivos como Inspi-BD; las últimas novedades en comics que son fuente de inspiración para Masters de todo juego, o como What's your game?; el de últimas novedades en G.B. o en EE.UU.

INFO-JEUX MAGAZINE nº 5
Precio: 25F.
Periodicidad: Bimestral
"Aventuras & Ocios".

Revista dirigida por Bernard Delignières, coordinada por Christine Roques y Jacques Pinbouen.

Esta revista, 100% juegos de Rol, fué desde su primer número el gran rival de Casus Belli y principal responsable del giro hacia los Rolgames que ésta última efectuó al publicarse el primer Info-Jeux.

Desde el primer número se viene desarrollando con todo detalle un mundo para Rolgames medievales fantásticos llamado Severa. Además, por supuesto, de módulos preparados para jugar a AD&D, Bushido y la Llamada de Cthulhu.

Además podemos encontrar secciones de noticias, bibliografía, clubs, extensiones, etc.

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE
Nº3 Diciembre 1986. 28F.

"El mensual de los juegos de Rol", es como su subtítulo indica, mensual. Su reciente publicación (sobre todo el nº 1) impresionó a los aficionados al tema, por su calidad. El punto fuerte de Chroniques reside sin duda alguna en el juego de Rol inventado por los creadores de la revista, Guy y Stéphane Doyert, Dominique Granger, Christian Lehemann

y Frederic Laygonie: TRAUMA. En cada número de Chroniques reglas para este juego que se desarrolla en nuestra época contemporánea así como módulo para Trauma (evidentemente).

También contiene una aventura en solitario, ilustrada en forma de comic. Es de corta duración aunque ocupa una buena parte del contenido.

En el nº 3 además módulos de AD&D y Judge Dredd.

EPEES ET SORTILEGES nº 1
Periodicidad: Bimestral (A juzgar por el boletín de suscripción). 25F.

Recién salido de impresión hemos podido ver esta nueva publicación cuyo subtítulo "El nº1 del juego de Rol" nos parece muy prometedor (aunque quizás un poco pretencioso). En este primer número que dirige Patrick Bourland, Espadas y Sortilegios presenta un nuevo personaje, el Anti-Paladín, una guía para sobrevivir, Cthulhu en 86 (escrito por sus autores Chtulhu o incluso Chtulluh) y cuatro módulos: AD&D, L'Oeil Noir y Paranoia (¿y el cuarto? Eso mismo nos preguntamos nosotros).

Sin embargo, a pesar de estos pequeños deslices, el conjunto es muy favorable y de gran interés.

ADVENTURER

Inglesa de 275 Ms.

Revista de buena presentación que incluye un poster en las páginas centrales de la revista.

Contiene dos módulos para varios juegos de Rol, principalmente AD&D.

Así mismo trae noticias de fanzines ingleses.

También introducen novedades del mercado, análisis de juegos en los que profun

dizan con bastante acierto y gracia. Se complementa con algunos artículos de explicación y ayuda para diversos juegos y un estudio de marcas de figuras, con pros y contras.

LE HERAULT CITADEL

Citadel Francia. 30F.

Periodicidad: Irregular.

Esta es una revista-catálogo de 48 pag. de presentación sólo aceptable, lo cual es una lástima tratándose de un catálogo Citadel.

En el interior encontramos una extensa oferta de figuras Citadel, de los juegos con figuras, escenarios, informes de juego y artículos dedicados al Rol con figuras y modelismo.

DRAGON

Revista de gran interés para el aficionado al AD&D y otros juegos minoritarios de TSR.

Analiza todo lo que se refiere a módulos, personajes, monstruos, tablas, etc., es decir, todo tipo de añadido al juego AD&D.

LIDER

Precio: 225 ₧

Castellano.

Editor: Lider Press

Periodicidad: Trimestral

Revista de portada atractiva.

En el interior encontramos básicamente temas relacionados con Wargames, aunque también trae algo de Rol, como escenarios originales de D&D.

En cada número, aparece un dossier completo sobre un juego.

WARLOCK

Inglesa. 95 p.

Es la revista-manual de todos los libros-juegos de "Games Workshop".

Contiene también historias cortas y las explicaciones detalladas de las aventuras de los libros. Se necesitan éstos para valorar su utilidad.

DIFFERENT WORLDS

Precio: £ 2'5.

Inglesa.

Revista que se edita de forma independiente, con gran variedad en su contenido y en el trato de cada tipo de juego. Sin embargo su preferencia tiende hacia AD&D, al cual siempre dedica algún módulo.

La redacción está abierta a cualquier tipo de sugerencias (como la nuestra), incluida la recepción y publicación de artículos interesantes.

WHITE DWARF

Inglesa. 375 ₧ (aprox)

Editor: Games Workshop.

Otra revista de "Games Workshop", con una presentación y formato aceptable.

Los artículos que contiene se refieren principalmente a AD&D, Cthulhu, Runequest, etc, pero todos ellos relacionados con la propia casa editora.

En esa línea está también los comentarios que hace de sus figuras (Citadel), así como los análisis de sus juegos.

Contiene, también, cortos comics de humor, módulos y artículos de ayuda.

SPACEGAMER

Precio: 3'25 \$

Periodicidad: Bimestral.

Revista de presentación decente y mejorando en cada número.

Su contenido es de Rol en general, AD&D, Traveller, Killer, Car Wars, y otros.

Su interior se complementa con módulos, exten-

siones y artículos diversos.

TRAVELLER JOURNAL

Precio: 600 ₧ (aprox).

Revista especializada en Traveller por excelencia y ahora, al cabo de unos números, a pasado a ser Challenge.

CHALLENGE

Trimestral. 3'25 \$.

Editor: GDV

Revista especializada en Traveller aunque también habla de Twilling 2000 y otros. Próximamente hablará del nuevo juego de Rol Traveller 2300, donde La Tierra coloniza La Galaxia, teniendo este juego las últimas tendencias del Rol. Módulos y propaganda del Traveller, así como noticias y extensiones. Buena presentación.

HEROES nº 1

Estadounidense. 3 \$.

Editor: Avalon Hill's

Buena presentación con información de la casa que la edita. En su interior podemos encontrar artículos de Power & Perils, Runequest, James Bond 007, fantasía, extensiones, proyectos y novedades de la casa, análisis y un gran escenario para Lords of Creation.

Otras revistas que no han podido llegar a nuestras manos: **Dragon Radieux** nº7 incluye (además de módulos varios para varios juegos de Rol) innovaciones para el juego "Los Tres Mosqueteros" 60 pags. 25 F.

Farfadet nº5 con un dossier sobre la magia, un módulo Runequest, ambientado en la ciudad baja de Talis ampliamente detallada en otro artículo. 36 pags. 18 f.

MATERIAL

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY
Games Workshop

Emplazado en el mismo mundo de fantasía descrito en parte en el reglamento Warhammer Fantasy Battle Rules, WFRP es tanto un juego de Rol de fantasía completo como una adición importante a la serie Warhammer (dado que ya puede hablarse de ella; ya ha aparecido el primer escenario para utilizar los dos juegos simultáneamente). El juego incluye toda la información que necesitarán árbitro y jugadores para emprender sus aventuras. Se ha expandido incorporando impactos críticos y otros detalles, pero manteniendo un combate fluido y rápido de solucionar. Se incluye un escenario completo que puede enlazarse con otros módulos aparecidos aparte.

Una parte importante del reglamento es la sección de habilidades previstas para los personajes; más de 130 posibles habilidades disponibles, desde la Acrobacia hasta el combate sin armas. Para los hechiceros de todas clases existen unos 150 hechizos completamente definidos. Los personajes podrán empezar su carrera eligiendo al principio una de las cuatro clases principales de un personaje para luego especificarse en una de las más de 100 de carreras disponibles, todas ellas con su propia descripción de características, habilidades y otros detalles. Más adelante el personaje podrá emprender una carrera avanzada.

Una de las características noveles es la forma de adjudicar la experiencia que los personajes pueden adquirir. El método que WF

RP utiliza se basa en que la experiencia se obtiene tanto por la eliminación de monstruos como por interpretar bien el rol de cada personaje.

Otra innovación es la presencia de los Puntos de Destino. Estos se obtienen durante la generación del personaje, y su utilidad más directa es la de modificar mediante su inversión las tiradas que pueden significar la muerte.

Han aparecido ya dos aventuras para WFRP: la primera, SHADOWS OVER BOGENHAFEN, involucra como enemigos a habitantes demasiado influyentes en la pequeña ciudad de Bogenhafen como para atacarles directamente



sin ser ejecutados rápidamente.

La aventura puede constituirse en campaña junto a THE ENEMY WITHIN. En el mismo The enemy within puede encontrarse una guía del Imperio, con toda su estructura política, militar y otras organizaciones importantes como ordenes religiosas o de caballería, etc.

Apoyado constantemente con artículos y escenarios por la revista White Dwarf.

T.S.R. ya ha sacado (parece) las reglas finales para D&D... Si tu personaje de nivel 36 ya era rey, con INMORTAL RULES puede llegar a dios.

El último escenario de Paranoia que ha sacado West & Games se llama ORCBUSTERS y es, según parece, un alegre encuentro entre los felices muchachos de Paranoia y los magos y compañía.... ¡de D&D!

GDW ha sacado por fin un nuevo escenario para Twilight 2000: ARMIES IN THE NIGHT, el cual transcurre en un Nueva York sin electricidad.

Nuevo juego de Rol: ANTES DE CARLOMAGNO (o el tiempo de los reyes bárbaros). Según dicen no se trata de un juego de fantasía medieval, sino que intenta introducirnos en un mundo de leyendas, basado en una cierta tradición histórica en lo que luego fué Francia. Está centrado entre la caída del Imperio Romano y el nacimiento del feudalismo, y parece ser que se puede tener un propio feudo.

Su presentación es en forma de libro-juego y es de F.Nedelec y editado por R. Laffont. (Francia)

Ludoautopsia de



Merp

Por Josep Solé.

TEMATICA Y AMBIENTACION

Excepto algunos pocos juegos, la localización "histórica" es excesivamente hipotética o irreal: Merp no sufre este problema, pues está situado con exactitud milimétrica en el Ciclo de la Tierra Media de Tolkien. No necesita tomar detalles de distintas épocas o mitologías, pues su base es lo suficientemente coherente (y apasionante)

como para ser el ideal del tema medieval-fantástico, y a un nivel sin comparación, mucho más realista que otros juegos. La adaptación a la obra literaria de "el Señor de los Anillos", "El hobbit" y "el Silmarillion" es increíblemente estricta, y las ampliaciones detallistas de cara a poder jugarse son compa-

tibles y respetuosas con el tono general empleado siempre por Tolkien.

Los escenarios pueden situarse en casi cualquier momento de la Tercera Edad, aunque preferentemente hacia el año 1640 (recordemos que la Guerra del Anillo sucede en el 3019).

PERSONAJES

Seis profesiones posibles (Guerrero, Scout, Ranger, Animista, Mago y Bar-do) y cuatro razas (Enanos, Elfos, Hobbits y Humanos), más 25 culturas distintas, proveen al juego de una variedad interesante al poder representarse distintos papeles. Es de destacar que los personajes no son héroes superpoderosos en modo al-

FICHA TECNICA:

Nombre:	"MERP" (Middle Earth Role Playing. Iron Crown Enterprises 1985)
Editor:	
Aparición:	
Tema:	Fantasia medieval basada en la obra de Tolkien.
Nº Jugadores:	Entre 4 y 7

guno, sino gente corriente con más o menos experiencia, siempre vulnerables: un golpe certero y afortunado de un enemigo de primer nivel puede terminar con un guerrero de diez niveles. No hay lugar para el "esquema Rambo" de otros juegos: aquí se impone pensar primero y actuar de forma conservadora después (¿os acordáis de lo extremadamente cautos que eran Aragorn, Legolas y Gimli en "El Señor de los Anillos" en sus acciones y palabras?).

La creación de personajes es muy completa, y existe un gran número de habilidades a desarrollar, costando más o menos hacerlo según lo apropiadas que sean para la profesión escogida: nada impide a un Guerrero adquirir conocimientos de Mago, pero le cuestan excesivamente y se retrasa en su propio campo. Ese gran número de habilidades provoca un incremento exponencial de las diferencias entre personajes, incluso dentro de la misma profesión: generalmente las opiniones de los jugadores apuntan a ideas muy distintas de sus personajes, con lo cual éstos "se educan" de formas distintas.

MONSTRUOS

No son excesivamente muchos, sobre todo si los comparamos con otros juegos, pero sí lo suficientemente aptos como para presentar un combate interesante. Además, al igual que los personajes, también suben de nivel: de este modo nos encontramos por ejemplo con Orcos jóvenes de dos niveles, veteranos de 3, líderes de seis y comandantes de diez.

La "fauna" típica la componen Orcos, Uruks, Trolls, Arañas, Muertos Vivientes, Huargos, Aguilas, Ents... En el campo humano la amplia gama de culturas provoca posibilidades grandes de interacción,

que no tienen porqué terminar en combate, pero que pueden dar muchas dificultades serias: los problemas de choque cultural existen y deben ser evitados. Sauron, el Señor de los Anillos, es el Enemigo verdadero. Lástima que sea bastante intocable: 240 niveles de experiencia desaniman a cualquiera.

Un consejo: conformarse con los Orcos.

MAGIA

Hay disponibles, si el nivel o el Reino de magias lo permiten, 400 tipos distintos de sortilegios, bastante bien explicados y coherentes. La gran mayoría de ellos no son útiles de cara a un combate, cosa de agradecer por ambos bandos, pero sí para la obtención de información, detección, resistencia corporal o mejora de movimientos corporales. Las tablas de resultados de estos sortilegios son independientes de las tablas de combate con armas, con explicaciones detalladas y lógicas.

COMBATE

Según algunos, el punto fuerte, y según otros su debilidad. El combate en MERP es escrupulosamente detallista: cada arma tiene su tabla de combate y sus modificadores particulares contra cada armadura o protección; son posibles once tipos distintos de ataques animales; es posible morir desangrado, romperse un brazo, perder una mano o el cuello, darte a tí mismo, caerte o perder el arma.... Evidentemente es un sistema de juego lento cuando se entra en peleas, pero gana en realidad y seriedad: de nuevo volvemos al "conservadurismo", pues hasta un guerrero debe pensárselo antes de en



trar en combate. Hay que tener en cuenta que la realidad en la Edad Media era la misma: campañas cortas, muchas escaramuzas y poquísimas batallas. Matar es fácil, pero morir también.

SISTEMAS VARIOS

Tres puntos a destacar por encima de todo: las hierbas y venenos, las maniobras y la obtención de experiencia.



Setenta y cinco hierbas o venenos disponibles para lo que uno desee, con sus nombres, utilidades, efecto y duración descritos, y con precios evidentemente carísimos: añaden al juego grandes posibilidades de curación o de temor para los pobres jugadores.

La explicación del sistema de maniobras, con sus propias tablas y resultados, hace innecesaria la intervención del árbitro diciendo siempre "no puedes hacer éso": MERP permite la posibilidad de que en una maniobra absurda obtengas éxito o te rompas una pierna.

El gran punto a considerar es que la experiencia se obtiene de muchos sitios: pegando, realizando maniobras con éxito, lanzando sortilegios, viajando o teniendo ideas, formando planes y dando sugerencias que prueben ser útiles. El dinero no da experiencia en modo alguno: simplemente tienes más.

PRECIO Y PRESENTACION

Presentación impecable y completa, y precio lamentablemente lógico para nuestro país.

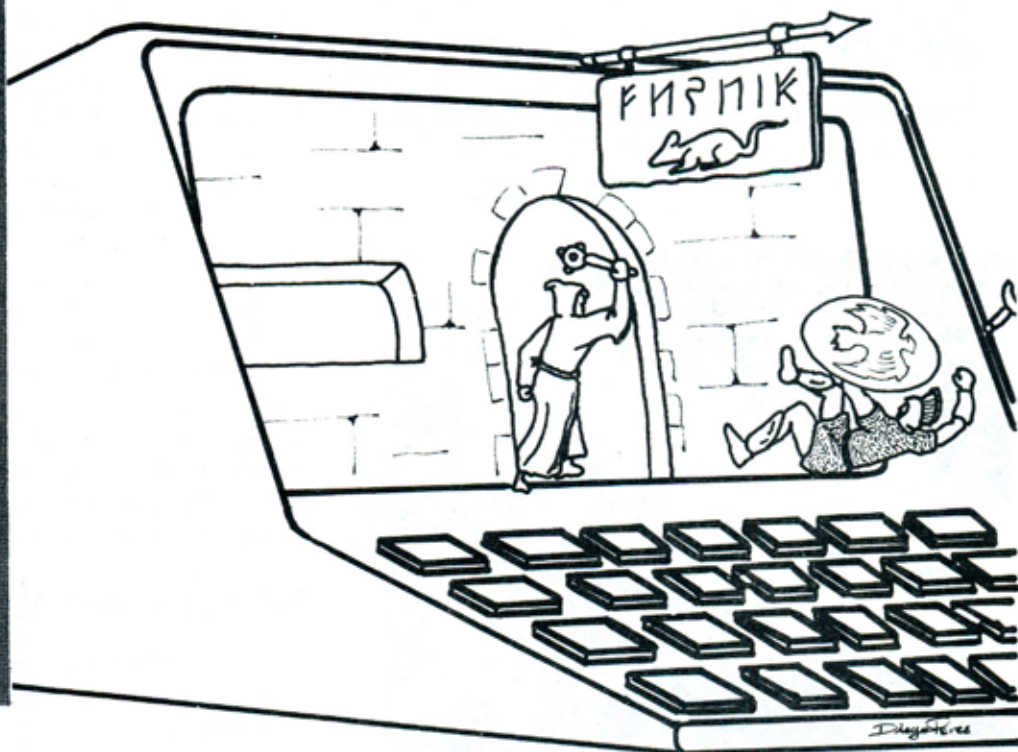
EXTENSIONES Y MODULOS

Que sepamos, existen diecinueve módulos disponibles, algunos de ellos larguísimo y de una belleza impresionante. Existe una ampliación, ROLEMASTER, que desborda a todos los juegos conocidos: 20 tipos de armaduras, 136 hierbas o venenos, 22 profesiones distintas, más de 2200 sortilegios y 51 Muertos Vivientes son algunos ejemplos de la importancia de esta ampliación. Un detalle interesante es su posible aplicación, detallada, tanto a MERP como a Runequest o Advanced Dungeons and Dragons.

IMPRESION GENERAL

Un juego muy bueno, especialmente dedicado a los fanáticos del mundo de Tolkien y a los exigentes en cuestiones de calidad y rigurosidad en las reglas. Si además se le añade Rolemaster, el delirio.

No es recomendado para los principiantes, es mejor "curtirse" en otros juegos y posteriormente pasar a disfrutar de éste en el caso de quedarse con un regusto de insuficiencia. No te defraudará.



Creación de taberna

Por Diego Pérez.

Con él podreis crear los "zoológicos" más variopintos en poco tiempo, ya que sólo se le ha de introducir el número de mesas que tendrá la sanguinaria taberna.

Su funcionamiento es muy simple y, como es costumbre en esta sección, se ha intentado utilizar el Basic más estándar posible. Las únicas sentencias que podrían resultar conflictivas son HOME, que en Apple (ordenador en el que se ha desarrollado el programa) hace que se borre la pantalla y la sentencia GET RTNS (línea 1032) que espera hasta que se pulsa una tecla (sustituible por el típico 1032 IF INKEY\$="" THEN GOTO 1032).

En él se simula la tirada de dados por cada mesa,

según se haría a mano, siguiendo las instrucciones de la anteriormente citada sección, saliendo por pantalla la gentuza que está sentada en cada mesa.

Aparte de esto, también queremos decir que si alguno de vosotros tiene algún programa aplicable a Rol (no importa el juego) que tenga marcha, puede enviárnoslo y, con mucho gusto, lo publicaremos. La única exigencia es que sea en Basic y aplicable a cualquier ordenador.

¡Preparad los dedos y a picar, que es tarde!

El siguiente programa trata de informatizar el artículo de extensión "Creación de taberna", aparecido en el anterior número de TROLL.

```
1 REM *****
2 REM * CREACION *
3 REM * ALEATORIA *
4 REM * DE *
5 REM * TABERNAS *
6 REM *****
```

```

7 HOME
8 S = 0
10 INPUT "NUMERO DE MESAS?";NM
15 HOME
20 FOR N = 1 TO NM
22 PRINT
25 PRINT "MESA NUMERO ";N
26 PRINT : PRINT
30 D = INT ( RND (1) * 100) + 1
40 IF D > 20 THEN GOTO 70
50 PRINT "MESA VACIA"
60 GOTO 1030
70 IF D > 30 THEN GOTO 110
80 SG = INT ( RND (1) * 8) + 1
90 GOSUB 2500
100 GOTO 1030
110 IF D > 40 THEN GOTO 170
120 SG = INT ( RND (1) * 6) + 1
130 GOSUB 2500
140 SG = 1
150 GOSUB 2100
160 GOTO 1030
170 IF D > 45 THEN GOTO 230
180 SG = INT ( RND (1) * 6) + 1
190 GOSUB 2500
200 SG = 1
210 GOSUB 2000
220 GOTO 1030
230 IF D > 49 THEN GOTO 290
240 SG = INT ( RND (1) * 6) + 1
250 GOSUB 2500
260 SG = 1
270 GOSUB 2200
280 GOTO 1030
290 IF D < > 50 THEN GOTO 350
300 SG = INT ( RND (1) * 6) + 1
310 GOSUB 2500
320 GOSUB 2350
330 GOTO 1030
340 IF D > 55 THEN GOTO 390
350 SG = INT ( RND (1) * 4) + 1
360 GOSUB 2014
370 GOTO 1030
380 IF D > 60 THEN GOTO 430
390 SG = 2
400 GOSUB 2000
410 GOTO 1030
420 IF D > 65 THEN GOTO 470
430 GOSUB 2350
440 GOTO 1030
450 IF D > 70 THEN GOTO 510
460 SG = 1
470 GOTO 1030
480 IF D > 75 THEN GOTO 550
490 SG = INT ( RND (1) * 4) + 1
500 GOSUB 2100
510 GOTO 1030
520 IF D > 80 THEN GOTO 610
530 SG = INT ( RND (1) * 4) + 1
540 GOSUB 2100
550 SG = INT ( RND (1) * 4) + 1
560 GOSUB 2000
570 GOTO 1030
580 IF D > 86 THEN GOTO 650
590 SG = INT ( RND (1) * 6) + 1
600 GOSUB 2230
610 GOTO 1030
620 IF D > 90 THEN GOTO 690
630 SG = INT ( RND (1) * 6) + 1
640 GOSUB 2200
650 GOTO 1030
660 IF D > 92 THEN GOTO 760
670 SG = 1
680 GOSUB 2000
690 SG = 2
700 GOSUB 2100
710 SG = 1
720 GOSUB 2200
730 GOTO 1030
740 IF D > 94 THEN GOTO 820
750 SG = 2
760 GOSUB 2100
770 SG = 1
780 GOSUB 2200
790 GOTO 1030
800 IF D > 96 THEN GOTO 900
810 SG = 1
820 GOSUB 2000
830 GOSUB 2100

```

```

870 SG = INT ( RND (1) * 4) + 1
880 GOSUB 2500
890 GOTO 1030
900 IF D > 98 THEN GOTO 970
910 SG = 1
920 GOSUB 2000
930 GOSUB 2200
940 SG = INT ( RND (1) * 4) + 1
950 GOSUB 2500
960 GOTO 1030
970 SG = 1
980 GOSUB 2100
1000 GOSUB 2350
1010 SG = 2
1020 GOSUB 2200
1030 PRINT : PRINT "Pulse una tecla para seguir"
1031 REM * DETECCION TECLA *
1032 GET RTN#
1033 REM * BORRADO DE PANTALLA *
1034 HOME
1035 NEXT N
1036 STOP
1037 END
2000 REM GRUPO A
2010 FOR K = 1 TO SG
2013 GOTO 2020
2014 S = 1
2015 PRINT SG;" DE LA RAZA ";
2016 IF T = 1 OR T = 4 THEN PRINT "ENANO"
2017 IF T = 2 THEN PRINT "HALFLING"
2018 IF T = 3 THEN PRINT "ELFO"
2019 IF S = 1 THEN GOTO 2075
2020 NEXT K
2021 S = 0
2022 RETURN
2100 REM GRUPO B
2110 FOR K = 1 TO SG
2120 T = INT ( RND (1) * 6) + 1
2130 IF T < 3 THEN PRINT "GUERRERO"
2140 IF T = 3 THEN PRINT "MAGO"
2150 IF T = 4 THEN PRINT "CLERIGO"
2160 IF T > 4 THEN PRINT "LADRON"
2170 NEXT K
2180 RETURN
2200 REM GRUPO C
2210 FOR K = 1 TO SG
2220 GOTO 2250
2230 S = 1
2240 PRINT SG;" DEL TIPO ";
2250 T = INT ( RND (1) * 2) + 1
2260 IF T = 1 THEN PRINT "BANDIDO"
2270 IF T = 2 THEN PRINT "BERSERKER"
2280 IF S = 1 THEN GOTO 2310
2290 NEXT K
2300 S = 0
2310 RETURN
2320 REM GRUPO D
2330 T = INT ( RND (1) * 4) + 1
2340 IF T = 1 THEN PRINT "DOPPLEGANGER"
2350 IF T = 2 OR T = 3 THEN GOTO 2385
2360 GOTO 2460
2385 PRINT "HOMBRE ";
2390 T2 = INT ( RND (1) * 5) + 1
2400 IF T2 = 1 THEN PRINT "RATA"
2410 IF T2 = 2 THEN PRINT "LOBO"
2420 IF T2 = 3 THEN PRINT "JABALI"
2430 IF T2 = 4 THEN PRINT "OSO"
2440 IF T2 = 5 THEN PRINT "TIGRE"
2450 IF T = 4 THEN PRINT "DRAGON DORADO"
2460 RETURN
2500 REM GRUPO E
2510 FOR K = 1 TO SG
2520 T = INT ( RND (1) * 12) + 1
2530 IF T = 1 THEN PRINT "COMERCIANTE"
2540 IF T = 2 THEN PRINT "HERRERO"
2550 IF T = 3 THEN PRINT "MERCADER"
2560 IF T = 4 THEN PRINT "CORTESANA"
2570 IF T = 5 THEN PRINT "CAMPESIÑO"
2580 IF T = 6 THEN PRINT "ARTESANO"
2590 IF T = 7 THEN PRINT "ESCLAVO"
2600 IF T = 8 THEN PRINT "BARDO"
2610 IF T = 9 THEN PRINT "PESCADOR"
2620 IF T = 10 THEN PRINT "LENYADOR"
2630 IF T = 11 THEN PRINT "ESTUDIANTE"
2640 IF T = 12 THEN PRINT "CAZADOR LENYADOR"
2650 NEXT K
2700 RETURN

```

CONCURSO



Endika 86

Geminoi-deo

Por Josep Solé.

El geminoideo (Chamaleo geminata) es una rama del grupo de los camaleones. Vive en cuevas naturales o en dungeons de "baja calidad", alimentándose con su lengua típica de arañas, gusanos e insectos: por este motivo los orcos no molestan nunca a un geminoideo, dada su utilidad. Se le localiza generalmente en los techos debido a sus patas modificadas a ventosas rudimentarias pero potentes por su parte interna, y mimetizado al color natural de ese techo. Las rugosidades de su piel pueden recordar a pequeñas estalactitas, lo cual incrementa su camuflaje.

La importancia del geminoideo radica en sus costumbres: raramente hay más de

uno por cueva (son muy territorialistas) con lo cual tienen que salir de ellas para reproducirse, cosa que no saben hacer por sí mismos. Esperan siempre la aparición de algún humanoide para dejarse caer desde el techo y agarrarse con dos patas y sus ventosas a una extremidad, preferentemente muñeca o tobillo, con la esperanza de que los saquen de esa cueva y los lleven a otra: los orcos saben esto, simplemente maldicen su suerte y van a otra cueva (no es posible engañarlos volviendo a la misma). En otro lugar se sueltan y buscan compañero. Quienes conozcan a estos animales (orcos, enanos y gnomos) saben que ésa es la única solución: cualquier intento

CA:	5.
DG:	1.
Mov:	3 (1) m.
Ataque:	Especial
Nº que aparece:	1.
Protección:	Guerrero 1.
Moral:	Especial
Tipo de Tesoro:	Ninguno
Alineamiento:	Neutral
Valor PX:	20.

violento de desenganchar a un geminoideo (estirar, golpear) provoca la aparición por debajo de las rugosidades de espinas con un veneno mortal si se falla el tiro de salvación. Estas espinas son visibles si se observan de cerca o por elfos, viéndose que las de la parte anterior del cuerpo están dirigidas hacia delante, y las de la parte posterior hacia atrás. En caso de golpear con armas, se "accionan" tantas espinas como hits se hagan al geminoideo; además hay que considerar que se accionan también cuando se le golpea sin hacerle hits (debe tirarse el dado de hits pero sin aplicárselos al bicho, sino al personaje al cual está cogido). Las únicas formas de que se suele es sumergirlo en agua o asfixiándolo con humo.

El nombre de geminoideo no se le da, según algunos, porque forme una pareja con el infeliz humanoide, sino porque cuando se acerca otro para ayudar, se engancha con sus patas traseras a ese segundo personaje; al parecer, se siente inseguro colgando sólo de una extremidad. Algunas leyendas (falsas) aseguran que siente una maligna predilección de unir a personajes que tienen problemas personales o de alineamiento entre sí.

Su gran velocidad en el momento de engancharse impide cualquier tirada para evitarlo.



El horror que camina

Por Ricard Ibañez.

"Se dice que el espíritu que ha vendido su alma al demonio no se apresura a abandonar su cuerpo, sino que ceba e instruye al mismo "gusano que roe", hasta que de la corrupción brota una vida espantosa (...) excavadas son inmensas galerías donde debían bastar los poros de la tierra, y han aprendido a caminar criaturas que sólo deberían arrastrarse"

Alhazred (Necronomicón)

EL HORROR QUE CAMINA

CARACTERISTICAS:

		Media
Fuerza	2d6	6-8
Constitución	2d6	6-8
Talla	2d6+3	9-12
Inteligencia	5d6	18-20
Poder	5d6	18-20
Destreza	1d6	3-4
P. vida	2d6	8-10
Desplazamiento	5	
Hechizos	Llamar a un Polypo Volante	
Salud Mental	1d8	

...Ya lo decía el loco Alhazred: "bendita la tumba donde ningún hechicero ha sido enterrado" pues, si el poder del hechicero ha sido fuerte, puede apoderarse del cuerpo del gusano que se nutre de su carne putrefacta, y el gusano crece y adopta una figura vagamente humanoide.

Un Horror es, pues, un gran gusano con forma humana. Es mudo, aunque se expresa bien por gestos, y cubre su horrible rostro con una máscara de cera habilmente moldeada. Arrastra la pierna izquierda, normalmente inútil, y no deja huellas al avanzar. Aunque le gusta vivir (al modo de los gusanos) en profundas galerías subterráneas, puede frecuentar también caserones abandonados en las ciudades. Adoran al gran CTHULHU, poseyendo el poder de llamar y controlar a los temibles Polypos Volantes, que son su montura y protección, pues son completamente inútiles en el combate.

Erase una vez...



El manuscrito

Por Ernesto Urdi.

Por el nombre de "El Libro del Arabe" se conoce en algunos (poquísimos) círculos esotéricos, al maldito "Al Azif", pero es mucho más habitual oír hablar de él bajo el nombre de "Necronomicón".

Aparentemente, su contenido es bien sabido por todos, ya que una serie de escritores se dedicaron a difundirlo como medio de hacer más creíble el conte-

nido de sus relatos. Pero aquí debo hacer algunas precisiones.

La primera es que no todas las referencias literarias sobre el "Necronomicón" son ciertas. Muchos de estos autores desconocían la existencia de "El Libro del Arabe", y por lo tanto los fragmentos que aparecen en sus obras son totalmente fruto de su imaginación. En otras ocasiones, los fragmentos poseen una base real, pero no son ni mucho menos transcripciones exactas del misterioso libro. Y si hablo de inexactitud no es por capricho, y a ello se refiere mi segunda precisión. EL LIBRO DEL ARABE EXISTE.

Abd-al-Azrad (léase Abdul Alhazred) nació en la ciudad de Sana, en el Yemen,

durante el período de los califas Omeyas. Su nombre significa "El adorador del Gran Estrangulador" o "El adorador del Gran Devorador", y con toda seguridad lo utilizó para esconder su personalidad. Poco se sabe de él, pero se cree que perteneció a una de las familias nobles de la ciudad y que por ello su nombre fue ocultado. Al parecer tuvo un preceptor que le acompañó durante toda su vida y hay quien asegura que no está muerto por la simple razón de que nunca nació. El fue quien hizo que el joven se interesase por lo oscuro y quien le proporcionó el artefacto conocido con el nombre de Lámpara de Alhazred. Esta fue obra de la fabulosa tribu de Ad,

que bajo el mandato del último de sus dés potas, Shedad; también conoció la edifi cación de la Ciudad de las Columnas, la Ciudad Sin Nombre, Irem. La Lámpara fun ciona con aceite y es dorada. Se asemeja a una marmita oblonga, con un asa curva da a un lado y una espita para llama al otro, decorada con unos extraños di bujos y letras, semejantes a palabras. Al ser encendida, la Lampara rompe las Barreras y abre las Puertas, y con ella el joven supo de Aquellos Que Esperan y de sus Servidores, y por ello no es de extrañar que perdiera la razón. Y así, un día del año 730, en un momento de lo cura febril, escribió el "Al Azif". Sólo tardó una noche. Una vez acabada la ta rea murió, y su preceptor se encargó de la difusión del maléfico libro.

Tuvieron que pasar dos siglos hasta que alguien decidiera traducirlo. No se sabe como, pero una copia del texto llegó hasta las manos de Theodorus Philetas, que lo tradujo al griego. Su empresa tardó años, y no salió a la luz hasta el 950, año en que fué publicado con el título de "Necronomicón". Tras ello, nada más se supo de él, pero se dice que en realidad corrió la misma suerte de aquellos que alguna vez tuvieron en su poder el "Al Azif", ya que en realidad lo que po seía no era una copia, sino el original maldito.

El libro no tardó en difundirse por toda Europa, y así fué como la noticia de su existencia llegó hasta oídos del Patriarca Michael en el año 1050, el cual ordenó la quema del texto infame. Se rumo rea que tal acto no correspondió precisamente a un sentimiento religioso, sino al temor de que alguien pudiera alcanzar más poder del que él había obtenido con su lectura.

Pero fue en vano. Olaus Wormius, tras largos años de trabajo, lo editó en 1228. Fundó la secta de los Nuevos Adoradores de Mitra, dios persa al que se le ofre cían sacrificios. Fue muerto en la ho guera junto con su versión latina del texto por mandato del Papa Gregorio IX, que además prohibió tanto la edición de Wormius como la griega.

Aún así, el mundo vió salir a la luz las traducciones de "El Libro del Arabe" al alemán (1440), al italiano (hacia el 1550), y al castellano (1600).

Del 1600 hasta nuestros días, "El Li bro del Arabe" no ha sido editado en

más ocasiones. Pero eso no quiere decir que no haya sufrido más traducciones...

Al mismo tiempo que el hombre descu**br**ía nuevas tierras donde poder vivir, el Libro encontró más lugares para sus ritos, para sus fieles y adeptos, para sus templos y ciudades, ya fueran terre nas, subterráneas o submarinas. Ahora se encontraban lejos de la vieja Europa y de sus creencias que habían impedido tiem po atrás la difusión, como si de una pla ga se tratase, del culto hacia Aquellos Que Un Día Vendrán. En América del Norte, en lo que tiempo después serían los Esta dos Unidos, la familia Marsh, asentada en la bella ciudad colonial de Inns mouth, empezó a comerciar con varias tribus de la Polinesia, y este comercio no sólo supuso un negocio con grandes beneficios económicos. Allí entraron en contacto con gentes que les hablaron de Ellos y con otros, que tan sólo pueden recibir el nombre de abortos de la naturaleza, que además de estar dedicados en cuerpo y alma al Culto, formaban ya parte de Su Raza. Y cuando los Marsh volvieron, Inns mouth perdió su belleza, y aquellos que antes vivían bajo la luz del Sol, tenían ahora al mar por hogar.

y lo mismo ocurrió en lugares tales como Sudamérica, donde en plena selva ama zónica quedan aún restos de los templos que son más viejos que el hombre; en Afri ca, donde aún quedan tribus cuyos orí genes deben buscarse más allá de los albo res de la humanidad, ya que su hogar se encuentra fuera de nuestra galaxia; y en Australia, cuyas áridas tierras es conden el hogar de la Gran Raza, que an siosos esperan el día en el que la vida inteligente, ya sea bajo la forma del hombre o bajo la forma de los escaraba jos que nos sucederán tras nuestra extin ción, desaparezca para tomar lo que es de Ellos por derecho.

En todos estos lugares los seguidores del Culto buscaron con ansiedad el "Al Azif", ya que en él se encuentran todas las fórmulas y ritos necesarios para que las Barreras y los Sellos se rompan defi nitivamente y así liberar a Aquellos Que Un Día Vendrán. Y cuando el libro estuvo en su poder lo tradujeron. Por lo tanto, puede afirmarse que no existe sobre la Tierra una lengua a la que no se haya traducido el Libro Maldito, aunque debe precisarse que éstas últimas no poseen, ni mucho menos, la calidad del resto de

las traducciones mencionadas anteriormente.

Dejando de lado estos hechos, totalmente ciertos y demostrables, existe la hipótesis de una anterior traducción al castellano que, a pesar de no haber sido encontrada (o mejor dicho, el poseedor no quiere que sea hallada), es de las más codiciadas, ya que es casi idéntica al original.

Para demostrar que esta suposición no es tan descabellada, expondré algunos datos históricos:

-En el 730 Abd-al-Azrad escribe el "Al Azif".

-Veinte años después Abul-Abbas persigue (y casi extermina) a los Omeyas, acusándoles de impíos e irreligiosos.

-Uno de los pocos supervivientes a la matanza, Abderrahmán I, llega a la Península hacia el 750 (y como es de suponer, no vino de vacío...)

-Abderrahmán III (912-961) llega al poder. Funda la primera Academia de Medicina de Europa (uno de cuyos miembros fue un tal Teodoro de Filiatrâ). Su guardia personal estaba compuesta por navarros, gentes de por sí poco dadas al uso de las religiones consideradas "normales" para esa época...

De la misma forma que muchos son los ejemplares que existen, otros tantos son los lugares donde pueden encontrarse ejemplares del "Necronomicón". Existen ejemplares de "El Libro del Arabe" en el Archivo Histórico de Simancas y en las Universidades de Miskatonic, Londres, París, Cambridge, Buenos Aires, Lima, Barcelona y California. En ésta última aún puede encontrarse la ficha del libro:

BL 430/A 47/B

Alhazred, Abdul—Aprox. 738 D.C.
NECRONOMICON (Al Azif) de Abdul
Alhazred. Traducido del griego
por Olaus Wormius (Olaio Worm)
xiii, 760 págs., grabados madera,
enc. tablas, tam. fol. (62 cm.)
(Toledo), 1647

La sección BL 430 de esta biblioteca está dedicada a las religiones primitivas y la letra B corresponde a un armario cerrado donde se guardan libros que no deben ser hojeados por cualquiera.

Esta es, aproximadamente, la historia de "El Libro del Arabe" desde su origen hasta nuestros días. De su contenido hablaremos en otra ocasión.



EXTENSIONE



El perfil psicológico

Por Joan Parés.

Uno de los aspectos de los juegos de rol que tienen mayor importancia, es la correcta interacción entre jugador y personaje; después de años de arbitrar y jugar creo que es uno de los factores principales en el éxito o fracaso de una aventura o campaña. Si tenemos en cuenta y aceptamos que un personaje no es só-

lo una máquina de hacer cosas (skills), sino que detrás de sus características físicas y habilidades, existe un complejo mundo de influencias que le diferencian de otros; observamos que desgraciadamente este último aspecto es contemplado de forma casi nula en la mayoría de los juegos de rol.

Un personaje es el compendio de una serie de aspectos: características físicas, experiencia, habilidades, características sociológicas y características psicológicas. Estos aspectos conforman una realidad interrelacionada que da como resultado un personaje único e irrepetible.

Los juegos de rol tratan con mayor o menor profundi-

dad, las características físicas, la experiencia, las habilidades e incluso el perfil sociológico del personaje; pero casi nunca tratan el perfil psicológico.

Podemos decir que los alineamientos intentan de alguna manera definir psicológicamente al personaje, pero creo que todos habréis tenido experiencias poco fructíferas al respecto y personalmente creo que provocan más confusión que otra cosa.

Aunque me he especializado en "Traveller", sigo con interés y participo en otros juegos de rol, adaptando los aspectos que considero más positivos al "Traveller".

El sistema de perfil psi

cológico que utilizamos surgió como modificación del "Pendragón" y es aplicable, con ligeras modificaciones, a cualquier juego de rol.

El sistema consiste en la existencia de 20 características contrapuestas y aparejadas, la suma de cada pareja de características debe siempre sumar 100; es decir, si un personaje tiene 30 de "Avaricia", tiene su contrapuesta "Generosidad" en 70.

El perfil psicológico es conveniente realizarlo antes de generar el personaje, así durante la generación podremos efectuar los cambios que se crean oportunos.

Existen 10 características base que se colocan en una columna a la izquierda, todas las tiradas y modificadores se aplicarán en esta columna; las 10 características contrapuestas se colocan en una columna a la derecha, en esta columna no se realizará ninguna tirada y simplemente cada vez que se determine un valor en la columna izquierda, se colocará el valor correspondiente en la columna derecha.

Ejemplo:

En el ejemplo, el jugador coloca los modificadores en la columna-1 y realiza a continuación las tiradas (columna-2).

En la tirada por Castidad no ha aplicado ningún modificador, saca un 9 y lo multiplica por 5, como resultado obtiene un 45; inmediatamente coloca en la columna derecha la diferencia entre lo obtenido y 100, en este caso $100-45=55$.

En la tirada por sobriedad aplica un modificador de -2, saca una tirada de 8 que después de aplicar el modificador queda en 6, multiplica por 5 y obtiene 30 en Sobriedad, en consecuencia tendrá 70 en Ostentación. En la tirada por Lealtad decide aplicar un +5 y obtiene una tirada de 15 resultando un total de 20, multiplicando por 5 da 100 como resultado, pero como ya hemos dicho ningún valor puede ser mayor que 95, luego se quedará en Lealtad de 95 y en Deslealtad de 5. Seguiremos este proceso con cada característica hasta finalizar el perfil psicológico, entonces podremos iniciar la generación del personaje: durante la generación y dependiendo del juego y la profesión del personaje podremos efectuar ciertos ajustes en el perfil, que depen-

Columna-1 Modifica.	Columna-2 3d6	Columna izquierda	Columna derecha
	9	45 Castidad	55 Lujuria
-2	8	30 Sobriedad	70 Ostentación
+5	15	95 Lealtad	5 Deslealtad
-3	16	65 Compasión	35 Crueldad
+2	15	85 Valor	15 Cobardia
-5	12	35 Generosidad	65 Avaricia
-4	7	15 Idealismo	85 Materialismo
+4	10	70 Cerebral	30 Temperamental
	10	50 Patriota	50 No patriota
+3	5	40 No racista	60 Racista

TABLA

Existen 8 modificadores (+5,+4,+3,+2,-2,-3,-4 y -5); el jugador en primer lugar asigna los ocho modificadores a ocho características base; observad que 2 características quedan sin modificador. Una vez asignados los ocho modificadores, se tiran 3d6, se le aplica el modificador y se multiplica el total por 5.

$(\text{Modificador}+3d6) \times 5$

Si el resultado es mayor que 95 se queda en 95 y si el resultado es menor que 5 se queda en 5.

derán del caso en concreto; por ejemplo, un guerrero debe tener un "Valor" alto y un Elfo puede tener algún modificador hacia el "Racismo".

Los masters pueden también aplicar unos modificadores antes de realizar el perfil psicológico según raza o profesión.

Durante el desarrollo del juego el master deberá determinar en que casos se requiere un chequeo del perfil psicológico, que normalmente se harán cuando el juga-

dor pretenda hacer algo que pueda entrar en conflicto con la psicología de su personaje. Personalmente considero que una característica es determinante cuando es igual o mayor que 75 y en los otros casos doy libertad de acción a los jugadores.

El perfil psicológico debería ser sólo lo conocido en un principio por el master y el propio jugador; con el tiempo, el resto del grupo ya irá detectando las características más destacadas por la simple dinámica del juego.

Durante los módulos y campañas el master deberá organizar un sistema para que puedan ajustarse las características psicológicas; personalmente considero, que el correcto comportamiento de un jugador para con la psicología de su personaje debe permitirle al finalizar la campaña ajustar con 1d6 ciertas características.

Por otro lado deberéis observar que el perfil psicológico ideal se encuentra en el factor 50 y que características muy elevadas no dejan de ser desequilibrios psíquicos más o menos graves, aunque de entrada pueda no parecerlo. También es claro, que, dependiendo de las sociedades y épocas en las que se juega, ciertas características psicológicas pueden ser mejor vistas o peor vistas. Aunque a simple vista pueda parecer que ser generoso,

valeroso o leal es positivo, cuando estos aspectos se radicalizan son tan peligrosos como sus opuestos radicalizados. El único aspecto que como master considero positivo que sea muy alto es el de "Lealtad" y aunque pueda ser contraproducente para el individuo, siempre es beneficioso para el grupo. En última instancia hacemos aventuras para grupos no para individuos.

La definición exacta de cada característica no creo que sea tema para este artículo. Todos tenemos acceso a diccionarios, de todas maneras, son características muy comunes y los masters no deberían tener problemas con los jugadores por cuestiones de interpretación de términos; por algo son masters.

Por último, indicar que las 10 características escogidas no son las únicas posibles; pero he escogido estas, porque había tenido problemas con estos aspectos y la aplicación del perfil psicológico nos ha solucionado muchas dificultades. También debo decir que el perfil psicológico ha sido muy bien acogido por los jugadores, que se han integrado totalmente en sus características y ahora ya no solo comentan su fuerza, destreza o inteligencia, sino que farolean con su sobriedad, patriotismo o lujuria.



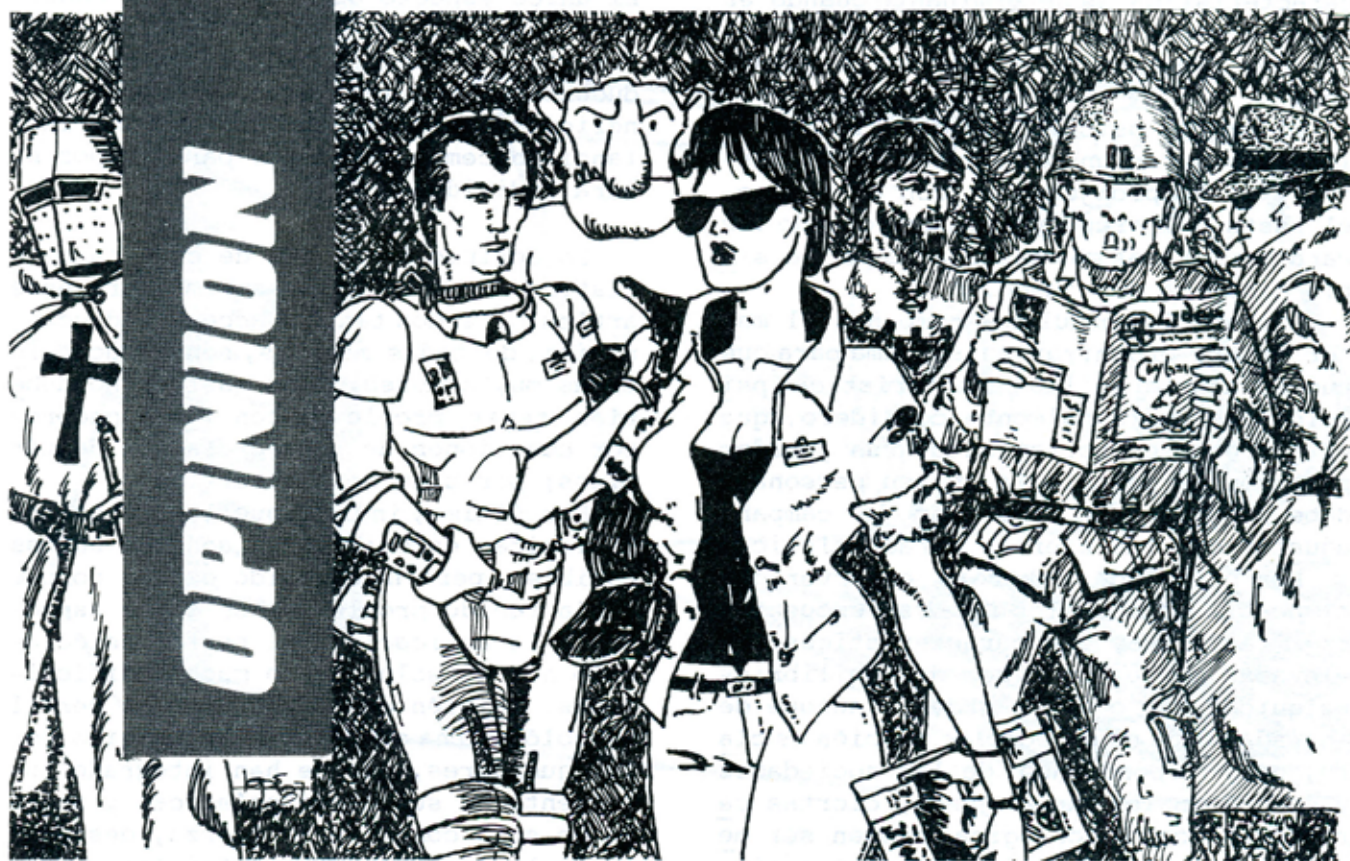
RECORTA O FOTOCOPIA ESTE BOLETIN
DE SUSCRIPCION Y ENVIALO A:

CLUB DE ROL AURYN
Pº URRUTIA 133-135, 6ºD
BARCELONA-08031-

Nombre
Apellidos
Edad . . . Profesión
Teléfono
Domicilio
Localidad
Provincia
Codigo Postal

Adjunto mi suscripción de 1200 M
para 6 números de TROLL a par
tir del nº por cheque pos-
tal o bancario a nombre de:
TROLL

¡Anda ya!



Las JORNADAS

Por Luis D'Estrées.

Ha pasado ya un mes desde que se celebraron las Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol (JESYR 86) en las Cotxeres de Sants (Barcelona), los días 6, 7 y 8 de Diciembre.

La impresión general al finalizar las mismas ha sido favorable, pero sobre todo entre los asistentes, ya que los organizadores han vivido más de cerca todos los pormenores y problemas

de última hora y por lo tanto han sufrido las tensiones que en esos momentos se generan.

El marco donde finalmente se han desarrollado las Jornadas resultó más adecuado que el previsto inicialmente, aunque un poco más de antelación hubiera sido favorable para tener más tiempo a la hora de preparar los stands, plafones y vitrinas. Este y otros numerosos problemas que sucedieron se solucionaron con la mejor intención del comité organizador. El enumerarlos sólo alargaría el artículo sin por ello aportar nada relevante al tema que nos ocupa.

Sin embargo existen unas situaciones (de orden más general) que si preocupan

a todos los aficionados a los juegos. Nos preocupa el que todavía exista malestar entre clubs de una misma ciudad. También es inquietante el constatar que tras una labor de equipo en común, pueda surgir algún líder con afán de protagonismo y dispuesto a sembrar cizaña.

El Club Auryn, en su nacimiento, se propuso ser el elemento catalizador de todos los jugadores (expertos o no, más o menos jóvenes) dando una imagen de sencillez con la intención de perderle un poco el miedo a los WARGAMES o ROLGAMES (¿o debería decir un excesivo respeto?) y hacerlos más asequibles a todo el mundo. Aprovechando esta mentalidad, también pensamos que

podríamos servir de puente entre los clubs e intentar, consecuentemente, que hubiese más fraternidad entre los pocos que somos. De hecho creemos haberlo conseguido en Barcelona, si juzgamos por las estupendas relaciones que nos unen a ALPHA ARES y MS.

A los pocos meses de funcionamiento, y ante la ausencia de publicaciones de este tipo, pensamos en crear TROLL: una revista dedicada a cubrir el hueco existente en el amplio universo que forman los ROLgames.

Conocíamos la existencia de LIDER (incluso participé en su creación y evolución) pero consideramos (actualmente también) que TROLL y LIDER son revistas de estilo totalmente distintos (como lo pueden ser JEUX & STRATEGIE y CASUS BELLI o THE GENERAL y WHITE DARF).

La amistad y el compañerismo que une a ambas revistas es del todo evidente para cuantos conocen sus respectivos miembros de redacción, cuyo objetivo es común: Potenciar el juego.

En las Jornadas sucedieron cosas que pusieron en peligro las relaciones entre clubs y publicaciones. Una excesiva ocu-

pación de espacios por parte de alguna entidad y una clara desinformación marginó a los demás organizadores (como a TROLL, por ejemplo, que no tuvo representación en ciertos actos de las Jornadas).

Estas situaciones desagradables, que podrían llegar a enturbiar el favorable panorama que entrevimos todos durante las Jornadas, no fueron más que actuaciones personales que afortunadamente no transcendieron en el transcurso de la celebración de las mismas.

Lo destacable ha sido esta voluntad manifestada por la inmensa mayoría de participantes y colaboradores, decididos a cooperar y reunirse para seguir trabajando a nivel de estado y conseguir darle el empuje necesario para que este tipo de celebraciones se sucedan con más normalidad.

La opinión de los presentes coincidió en que era necesario trabajar en equipo para intentar alcanzar las cotas de popularidad y afición de nuestros países vecinos.

Con estas ideas y objetivos esperamos vernos pronto en Zaragoza para trabajar juntos en la misma dirección: JESYR 87.

JUEGOS SIN FRONTERAS



Puede encontrar más de 500 miniaturas fantásticas para poblar su imaginación. Busque las en su tienda. Si no las tienen todavía, ¡déles marcha.

A medida que el pestillo se iba estrechando empezamos a notar un fuerte olor a putrefacción. El P.430ar que nos guiaba vio justo a tiempo que había una trampa. Los 118r allí escondidos nos habrían dado mucha guerra. Después de rescatar a la 1/2 del 161ar de la otra mitad, nos dirigíamos hacia la salida pero fuimos sorprendidos por unos 177ar. Simpongo que montaron la emboscada tras encontrar los restos de los 109ar que nos habíamos puido a la bajada. Otros eran parientes. Menos mal que el P.430ar vendió con nosotros porque unos 118r se habían comido nuestra cuerda, y tuvo que levitar con otra...

5033ar Enano con hacha
 118r Los escorpiones
 161ar La balla y la bestia
 177ar Tres campeones góticos
 109ar Cuatro goblins
 P.430ar El
 135ar Tres hombres-cabra

AV. DE ROMA, 97, 5º, 1º 08029 BARCELONA Tel. (93) 322 06 20



El valle del Kubail

Por Josep Solé

Esta aventura puede localizarse en cualquier zona próxima a unas montañas de tamaño considerable de la Tierra Media, teniendo como base para ella un pueblo pequeño al pie de los montes. Se sugiere las Montañas Nubladas en sus zonas cercanas al valle del Anduin. La época es indiferente: tanto puede servir el año 1640 de la Tercera Edad como los momentos de

la Guerra del Anillo o los inicios de la Cuarta Edad: basta dar un retoque a la información que poseen los jugadores. Es conveniente que un grupo esté formado por unos seis personajes de 1^{er} nivel, siendo necesario algún Animista o Ranger.

La situación del pueblo de base, alejado levemente de las rutas comerciales, y el momento del inicio, otoño, con las lluvias y nevadas a poca distancia, imponen que los personajes lleguen al pueblo con todo el equipo ya comprado y preferentemente con muy poco dinero, teniendo que hacer una misión en la cual no se pierda el tiempo en forma alguna, pero dando un margen de seguridad para que no vayan alocadamente.

HISTORIA

Uno de los personajes implicados en la aventura lleva consigo un pergamino antiguo en el que figuran una serie de pistas para encontrar un lugar desconocido y promesas de grandes riquezas. Este personaje, con preferencia alguien "culto" (mago, bardo, animista) ha contactado con el resto de personajes y ha formado un grupo para encontrar el lugar prometido; han comprado el equipo necesario y llegan al pueblo del que habla el pergamino. Desgraciadamente, éste aparece bastante roto y deteriorado por los años que tiene y su historia particular: fué encontrado por su actual poseedor en un moribundo en el margen de un

camino, atacado al parecer por bandidos. La víctima se había arrastrado por el suelo con él, rompiéndolo en algunos lugares. Los intentos de salvarlo fueron inútiles, muriendo dos horas más tarde de encontrarlo: en su delirio sólo repetía dos cosas, que son al parecer su nombre (Blenius) y otra palabra, desconocida para todos (Vandar). Una sola vez pudo articular una frase que pudiera dar alguna información en concreto: "Hay que evitar a Vandar".

La lectura completa del pergamino (desconocida por los jugadores, que tienen que hacer suposiciones de su contenido) es la siguiente:

Apreciado maestro:
¡He encontrado el refugio secreto de Vandar!
Id al pueblo cercano a las fuentes del Sirros, donde os esperaré. Seguiremos el camino del Sur, pero nos desviaremos al oír el ruido de la cascada y estableceremos nuestra base bajo ella, tras la cortina de agua. Hacia el Oeste, la Cumbre del Kubail domina la vista: hay que ir hacia el valle que yace a sus pies, evitando el desfiladero del Sur. El poder de los numerosos orcos es mucho, así como el de sus odiosos aliados, los Hurgos de las Montañas. ¡Las riquezas de Vandar serán nuestras si conseguimos evitarlo!
Blenius, el Mago.



El símbolo que aparece al final del pergamino parece ser el de Blenius. El pergamino es el siguiente:

Apreciado Maestro:
¡He encontrado el refugio secreto de Vandar!
Id al pueblo cercano a las fuentes del Sirros, donde os esperaré. Seguiremos el camino del Sur, pero nos desviaremos al oír el ruido de la cascada y estableceremos nuestra base bajo de agua. Hacia el Oeste la Kubail domina la vista: hay que ir hacia el valle que yace a sus pies, evitando el desfiladero del Sur. El poder de los numerosos Orcos es mucho, así como el de sus odiosos aliados, los Hurgos de las Montañas. ¡Las riquezas de Vandar serán nuestras si conseguimos evitarlo!
Blenius, el Mago

El pueblo de base, Frin, es una agrupación modesta de campesinos y cazadores, totalizando unos cien habitantes, en la cual pocos

son los objetos de equipo que se pueden comprar, poco el dinero que se puede gastar (no existe ni siquiera una posada; pueden los

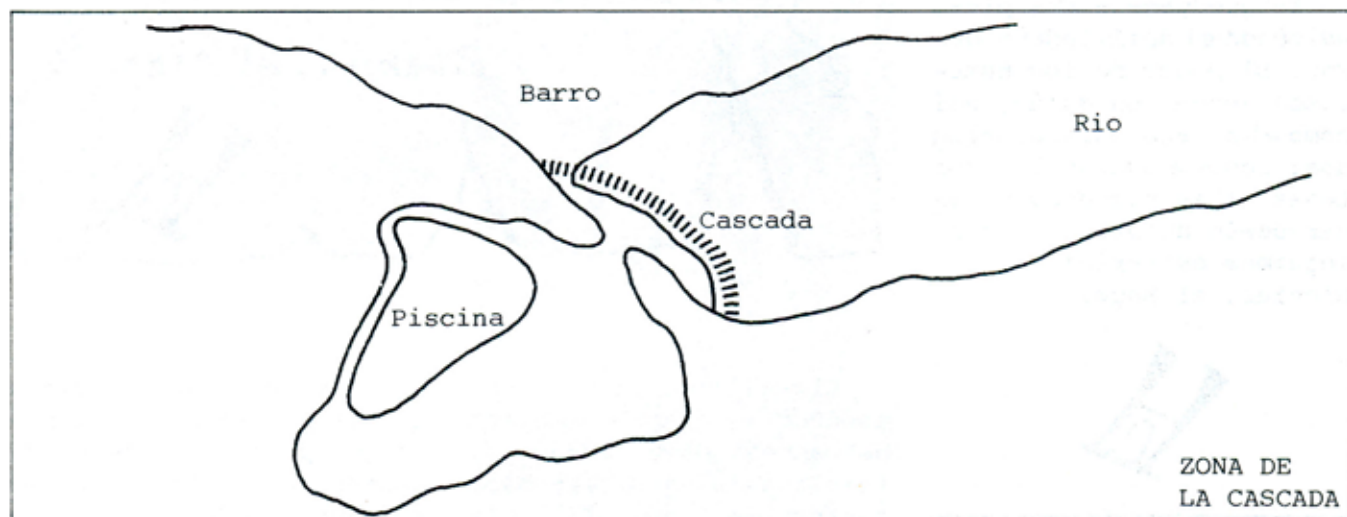
aventureros pedir pasar una noche en algún rincón de una casa o un establo), y poca la información que puede ser recogida respecto al pergamino. El nombre de Blenius es desconocido, pero se le recuerda bajo otro nombre: pasó hace unos dos años una estancia en el pueblo de un mes, yendo a lugares desconocidos de las montañas, pese a que se le avisaba de la peligrosidad que ello suponía. Un día volvió apresuradamente y no se le volvió a ver. El Camino del Sur sigue el cauce del Sirros hacia el valle del Anduin, y a unas seis horas de camino se oye el ruido de una pequeña cascada que forma un afluente. El Kubail es la montaña mayor de las cercanías, fácilmente visible. El valle es una zona por la que ni siquiera los cazadores más expertos se atreven a entrar: si se les da conversación contarán que hay patruallas de Orcos, abundantes lobos y osos y una topografía muy accidentada, con vegetación muy molesta para la marcha y propicia para la emboscadas. Sólo los más viejos del lugar, tras mucha conversación y si los personajes son muy amables,

hablarán de una leyenda "útil" que dé información: existió hacia unos 200 años un bandido famoso en el valle del Anduin, Kandar, que parece ser tenía por allí su escondite; no reconocen el nombre de Vandar. (Usar para cojer información los bonos de Presencia o del skill "Hablar en público"). Nada se sabe del desfiladero del Sur mencionado. Si se intenta contratar a alguien para que acompañe al grupo (permitirlo sólo si éste es débil), habrá dos guerreros disponibles, de hecho cazadores más atrevidos, con características adicionales de Scout.

NOTA: Todos los NPC y monstruos se definen en una tabla al final del módulo.

CASCADA: siguiendo hacia las montañas, guiados por el ruido que produce, se llega a la cascada sin pasar por zonas habitadas o caminos. Tiene la cascada una caída de 5 metros, una de las orillas tras la caída es abrupta, y la otra baja y fangosa, con numerosas cañas y helechos. Acercándose con cuidado por el barro resbaloso (maniobra difícil -10) se puede llegar al pie

de la cascada: un sólo paso basta para pasar una cortina delgada de agua por ese lado, hasta una base de roca muy mojada (maniobra muy difícil -20) bajo la cascada, que da a una cueva natural húmeda y oscura. Hay que tener en cuenta que, aunque la cortina de agua sea delgada, el impulso que trae es grande y dejará totalmente mojado al personaje que pase, así como la mayor parte de su equipo. La oscuridad en la zona interior es total. La primera parte de esta caverna es de barro y la zona interna de piedra, formando una zona más alta y seca. Hay una pequeña piscina, en una depresión de 1'5 metros, de agua que se acumula allí. No hay nada que pueda ser aprovechable en la cueva, pero sí tiene un propietario: un "Caustic slime" de pequeño tamaño difícil de ver (tirada de Percepción -10) en una pared. Si no es visto, trepa hasta el techo y se dejará caer sobre un personaje al azar. Su contacto disuelve metal, madera y carne, provocando 1d10+5 hits y un crítico A de Calor. Le afectan especialmente (doble de daños) los ataques de frío y calor.



Una vez establecidos los personajes en el interior del refugio de la cascada (si lo consiguen), pueden dedicarse a iniciar la búsqueda del escondite secreto de Vandar.

BUSQUEDA DEL ESCONDITE DE VANDAR:

El valle en el que está situado tiene abundantes quebradas, lo cual imposibilita el movimiento de caballos o mulos en el caso de que se disponga de ellos. La localización del refugio (dato que Blenius ocultaba en el pergamino) no está determinada con precisión: basta ponerlo bastante alejado de la cascada, a unas diez horas de camino dando muchas vueltas debido a la dificultad del terreno (sólo unas cuatro si fuera recto y llano). Los personajes deben realizar una búsqueda exhaustiva de posibles cuevas, ruinas, edificios, etc, pues no saben exactamente lo que deben encontrar. Sería interesante realizar tiradas por maniobras difíciles, como atravesar corrientes de agua en abundancia, descender pequeños barrancos, evitar algún alud ocasional algo peligroso o escalar algún desnivel. La búsqueda del escondite debería durar unos cuatro o cinco días si las actividades anteriores van teniendo éxito, y alguno más si los personajes empiezan a tener heridos o a realizar una exploración desordenada o ilógica según sea la descripción de los alrededores que dé el director de juego (como salirse del valle o buscar el desfiladero del Sur mencionado en el pergamino). Durante todo este tiempo se recomienda hacer tiradas de encuentros, a razón de una por día: consi-

derar la zona como deshabitada, el terreno como Agreste (-15) y la actividad de los moradores escasos como Hostil (+25). Los encuentros podrían ser, según el número e importancia del grupo, los siguientes:

Lobos (1-2)
Jabalíes (1-2)
Osos (1)
Víboras (1)
Huarios (1)
Patrullas de orcos pequeñas (3-6)

No se incluyen en esta lista los posibles encuentros de animales no agresivos ni peligrosos, suponiendo que no los atacarán los personajes. Recordar que los Huarios son inteligentes, y situar el encuentro con un oso, si se produce, en alguna cueva natural que se explore pensando que es el escondite de Vandar.

En caso de que los personajes se internen en el desfiladero del Sur profundamente, los encuentros pasarán a ser de patrullas normales de Orcos (5-10) con un Huario entre ellos. De todos modos la presencia de estas patrullas será posible advertirla con una maniobra ligera (+10) por las numerosas pistas que dejan (pisadas, campamentos), al ser una zona controlada en su totalidad por ellos. Es de recalcar que los orcos no esperan ninguna presencia humana en estos territorios, con lo cual no buscan pistas activamente, sino que cumplen órdenes de rutina.

Cuando el Director crea que los personajes se han ganado el encontrar el refugio (o si el azar les lleva a él casualmente), describirá a éstos unas ruinas de varios edificios antiguos (tres) alrededor de o

tro mayor, con apariencia de disposición algo militar (parapetos, aspilleras en las paredes que quedan en pie, muros de mayor grosor que las casas ordinarias, etc.).

EL ESCONDITE DE VANDAR:

Dos de las tres casas menores están totalmente destruidas por el tiempo, no apreciándose señales de violencia; la otra está aún en pie y con gran parte del techo aún en buen estado: en su interior se apreciarán restos de lo que parece fue el dormitorio comunal de unas 30 personas, hallándose artículos de manufactura humana en estado inutilizable, armas oxidadas inútiles, muebles de madera podridos o carcomidos y sólo unas veinte monedas de cobre si se investigan todos los escombros (cosa que puede durar casi medio día por el desorden existente).

El edificio interesante es el central, aún en pie y evidentemente en un estado lamentable. El piso superior está sin techo y completamente arrasado por las inclemencias del tiempo. El piso inferior consta de diversas zonas: dos habitaciones con aspecto de despensas, un comedor y una cocina. Al igual que en los edificios menores, se encontrarán diversos restos sin utilidad alguna. La búsqueda de posibles trampillas en el suelo o en las paredes revelará un escondite difícil de ver (Tirada de percepción -10), que contiene una caja de unos 10 kilos de peso con una cerradura extremadamente difícil de abrir (-30). En su interior hay 15 monedas de plata, 12 de bronce y 35 de cobre. No existe nada más de interés.

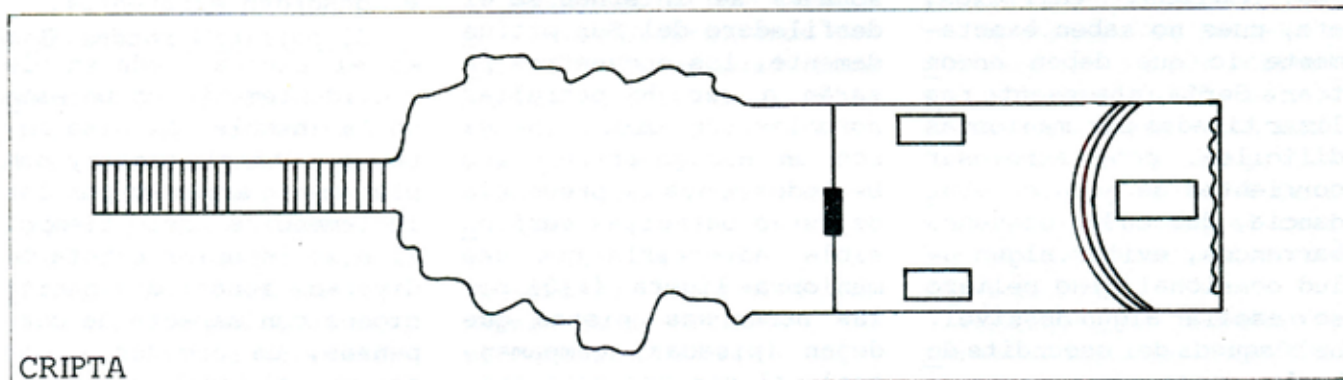
La búsqueda por los alrededores de los edificios mostrará cien metros hacia el Oeste un pequeño cementerio cubierto de maleza con unas doce tumbas, y un túmulo abierto, con olor a ambiente cerrado en su interior. Si los personajes bajan las escaleras, encontrarán una sala con una puerta de madera gruesa y reforzada en el extremo opuesto. En esta sala se encontrarán algunas ánforas rotas y otras aún enteras, repletas de vino rancio o alimentos podridos, junto con algunas armas también oxidadas. Un examen de las paredes detallado provocará la salida de una Víbora que había descendido a la cueva, y de un grabado en una pared al parecer realizado con una daga o algo cortante similar: el símbolo que aparecía al final del per-

gamino, lo que demuestra que Blenius ha estado en esta cueva.

Tras la puerta (dificultad de abrirla extremada -30, o de hundirla interviniendo dos o tres guerreros, con una fuerza total mínima de 200), se halla una sala rectangular y bien tallada, con dos sarcófagos en la zona cercana a la entrada y otro al final, mayor y muy ornamentado, así como la pared del fondo. Cinco escalones conducen a esta tumba mayor. En cada tumba hay un esqueleto yaciendo; sólo uno de ellos es un Muerto Viviente: el de la derecha de la entrada, que se levantará en el momento en que se toque el sarcófago mayor. Los esqueletos de este tipo restan 1 punto de constitución a cada personaje que esté a

un radio de menos de 10 pies cada round, si se falla una tirada de resistencia previa. El esqueleto actúa atacando como Berserker.

La pared del fondo de la sala tiene unos pocos objetos de valor: dos candelabros valorados en unas 10 monedas de oro cada uno, varias joyas (ocho) con un valor de 30-40 monedas de plata cada una, y veinticinco collares y adornos variados con valores entre 10 y 25 monedas de plata. Dentro del sarcófago, el esqueleto tiene una espada +10 y una daga +5, entre diversos adornos podridos anteriormente con algún valor debido a su buena manufactura. La tapa del sarcófago, hecho de piedra, requiere una fuerza total de 300 puntos para ser movida. No hay inscripciones en él.



Una investigación más a fondo de la sala descubrirá (tirada de percepción con modificador -20) un compartimento secreto con un anillo +1 Spell Adder y una poción de Invisibilidad. No hay nada más en este complejo subterráneo, ni en los alrededores.

LA VUELTA A FRIN:

En el camino de vuelta a Frin desde el refugio de Vandar se sufrirá un ataque

por bandidos (en el pueblo no habían dado ninguna información respecto a su existencia, pues acaban de llegar a la zona y aún buscan un lugar adecuado para establecerse), tratando de hacer Emboscada al grupo.

Este encuentro consta de bandidos de primer nivel, la mitad guerreros y la otra mitad scouts, en igual número que los personajes del grupo. Si el grupo de jugadores vence, podrá saber

por los prisioneros que se hayan rendido o hayan sido apresados tras ser heridos de la existencia de el campamento de los bandidos a medio día de marcha hacia el Sureste: podrán preparar un ataque sorpresa o investigar sus posibilidades, o simplemente volver hacia Frin olvidándose del campamento. Si en cambio son los jugadores los que se tienen que rendir, el resto de la aventura será mirar de es-

capar de las manos de los bandidos.

En el primer caso, la victoria sobre la emboscada de los bandidos, el resto de la base del campamento se extrañará de la ausencia de sus compañeros apresados o vencidos y enviará un grupo a buscarlos: es el momento de atacar por parte de los personajes, pues no habrá un grupo grande de bandidos sino dos pequeños, aproximadamente del mismo tamaño que el de los personajes pero peor armados y sin magias, Tan sólo el jefe tiene un artículo de gran interés: un arco largo +5 y una espada +5. El botín total poseído por los bandidos, aparte del equipo general, es un total de 27 monedas de oro, 79 de plata, 267 de bronce y 513 de cobre. Llevar a prisioneros a cualquier lugar habitado de importancia dará 10 monedas de oro por prisionero y el agradecimiento a nivel oficial de las autoridades del lugar (lo cual siempre es muy interesante).

EPILOGO: el pergamino de Blenius contenía una advertencia, que era la de evitar a Vandar, y nada ha sucedido con respecto a él. Si el esqueleto que yacía en la tumba mayor era el de Vandar (todo lo hace suponer, pero no hay ninguna prueba), no ha tomado ninguna iniciativa contra los saqueadores de su tumba, mientras que Blenius, un mago al parecer mínimamente importante como para encontrar el refugio él sólo, no con todo un grupo de apoyo como el de los jugadores, le temía y pedía ayuda a un "maestro", lógicamente muy superior a él. Queda aquí abierta, a opinión de cada director de juego, una serie de posibles continuaciones de la aventura: Vandar puede presentarse como Espectro una noche, puede caer una maldición sobre el poseedor de la espada +10 hallada, impulsando al grupo a una aventura de desagravio, encontrarse una inscripción en la losa de la tumba que lleve a un lu-

gar distinto del valle con peligros adicionales Las variaciones dependerán de la opinión del director y la situación del grupo en referencia a su calidad.

SUMARIOS DE CARACTERES NO JUGADORES:

Nota: variar los niveles de estos caracteres o su número si un encuentro puede ser desequilibrado para el juego.

Abreviaciones:

AT (Armor type): No=sin armadura; SL=soft leather; RL=rigid leather.

DB= Bono defensivo. Incluye el del escudo en caso de posesión de éste (S).

Melee OB= Bono ofensivo combatiendo.

sp= lanza; sc=cimitarra; ma=maza; bs=broadsword; ss= espada corta; sb= arco corto; lb=arco largo; Bi=Bite Table; Ho=Horn table; GR=grappling table; PU=puncture table.

NOMBRE	NIVEL	HITS	AT	DB	ESCUDO	OB MELEE	OB MISIL	G.SKILLS	SUBTERFUGIO
Voluntarios	1	35	RL	35	S	45sp	35sb	25	30
Caustic slime	2	120	No	20	N	Especial	-	-	-
Lobos	3	110	No	30	N	65Bi	-	-	-
Jabalíes	3	110	No	30	N	50Ho	-	-	-
Osos	5	150	SL	20	N	60GR	-	-	-
Víboras	1	15	No	30	N	20PU+veneno muscular	20 nivel	-	-
Huargos	5	150	SL	30	N	80Bi	-	-	-
Orcos	2	45	RL	20	S	45sc	40sb	20	16
Esqueleto	3	50	No	20	N	65ma	-	-	-
Scouts Bandidos									
Emboscada	1	25	SL	20	N	45ss	50sb	20	35
Guerreros Band.									
Emboscada	1	35	RL	35	S	45bs	25sb	30	12
Scouts Bandidos									
Campamento	1	28	SL	20	N	50ss	50sb	22	30
Guerreros Band.									
Campamento	1	40	RL	35	S	55bs	20sb	35	10
Jefe Bandidos	3	65	RL	40	S	75bs	50lb	40	30

Orco busca orca

Cambio investigadora de CTHULHU por guerrero salvaje u Hobbit tímido. (Cita-del NO).

Ricard Ibañez, Av. Virgen de Montserrat 138B, ent.2a Barcelona 08026

Traducimos juegos en inglés y francés a máquina, barato. Escribir o llamar a: Jerry Dean Simmons
C/ Pinar 7-11 9 F Telef: 38-30-69 Zaragoza 50007.

Hago planos para módulos de Dungeons & Dragons. Precio muy económico. Diego Perez en Club de Rol AURYN: Ref.6

Compro figuras Citadel Enanos. Eduard, tel: 4272979.

Compro números atrasados de la revista "Casus Belli". Ricard, Avda Virgen Montserrat, 183 bis, entlo bis, entlo.2a. 08026 BARNA.

Se pintan figuras de 25 mm a buen precio (tema de Rol exclusivamente). Preguntar por Montse o escribir a AURYN CLUB DE ROL, Ref.13

Cambio enano convertible DE NIZEN por figura GRENADIER femenina o monstruo (preferiblemente un Lobo). Nuri, Club de Rol AURYN, Ref.7

Se vende Magic Realm (nuevo) por 4000 M. El mejor juego de fantasía. Instrucciones en castellano encuadradas. 2230022/2290446 (Sami)

Se venden "Caverns Dungeons Floor Plans" de Games Workshop. Información a Miguel Antón. tel: 2100429.

Escribo Leyendas, Genealogías, Cosmogonías, etc.. A medida de vuestras campañas. Pago en figuritas según extensión del encargo. Endika Garmendia. Club de Rol AURYN, Ref.1



Billares Soler

TEL 254 67 50

ESPECIALIZACION EN JUEGOS ANTIGUOS Y MODERNOS NACIONALES Y DE IMPORTACION

DISPONEMOS DE ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, COMPANION Y DRAGONLANCE.

ANUNCIOS GRATUITOS

Podéis enviar vuestros anuncios a:

CLUB DE ROL AURYN
Pº Urrutia 133-135, 6ºD.
08031 BARCELONA

Incluid vuestras señas así como vuestra oferta o demanda para su inserción gratuita en estas páginas.

Para información
y catálogo

c. San Hipòlit, 20.
08030 Barcelona



HEROES

The Role-Playing Magazine

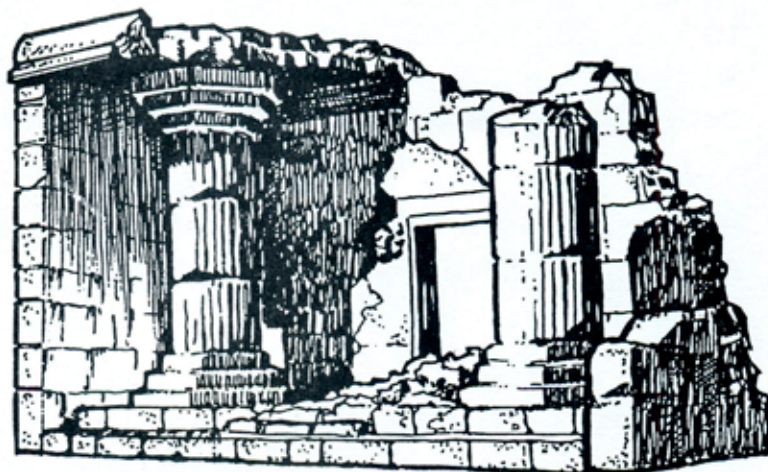
no basta imaginarlo,
con **ESCENART** **E** VÍVELO!

ESCENARIOS DE FANTASÍA PARA JUEGOS DE ROL

.Escenart te brinda la oportunidad de hacer real tu juego con un amplio catálogo de piezas especialmente diseñadas para completar las más osadas aventuras.
.Suelos y muros combinables, columnas, puertas, tarmpillas, estatuas, tesoros, escaleras, etc. para ir construyendo el escenario a medida que avanza el juego.
.Espectaculares dioramas completos.
.Complementos.

ESCENART

C/. Rios Rosas, 6 Bajos
08006 Barcelona (España)



DUNGEONS & DRAGONS®

ENTRA EN EL MUNDO DE LA FANTASIA CON D & D



Por primera vez en el mundo del juego, aparece un nuevo universo, se lanza la idea de un pasatiempo que no tiene reglas fijas, sino que todo se deja a la fantasía de los jugadores, todo se decide según las situaciones que se van sucediendo a lo largo de la partida, dependiendo de la propia habilidad y del propio destino.

Este juego inicia la nueva era del "role-playing", juegos basados esencialmente en su propia fantasía y que en el curso del mismo pueden representar diferentes papeles (role).



PIONERO DEL JUEGO DE FANTASIA

DALMAU CARLES, PLA, S. A.

Joan Maragall, 34 - Apartado 3 - Tel.: (972) 20 37 50 - 17002 GIRONA